YENO CHESS COMPUTER

301 XL

MODE D'EMPLOI



TABLE DES MATIERES

I. INTRODUCTION

Votre ordinateur d'échecs 301 XL est un partenaire idéal. Il peut jouer chaque fois que vous le désirez, en tout lieu et à la force souhaitée.

Son utilisation est très simple : il vous suffit de déplacer les pièces sur l'échiquier comme vous le feriez face à un adversaire humain.

Vous trouverez dans les pages suivantes une brève explication du jeu d'échecs et du déplacement des pièces ainsi qu'une description détaillée de toutes les fonctions de cet ordinateur.

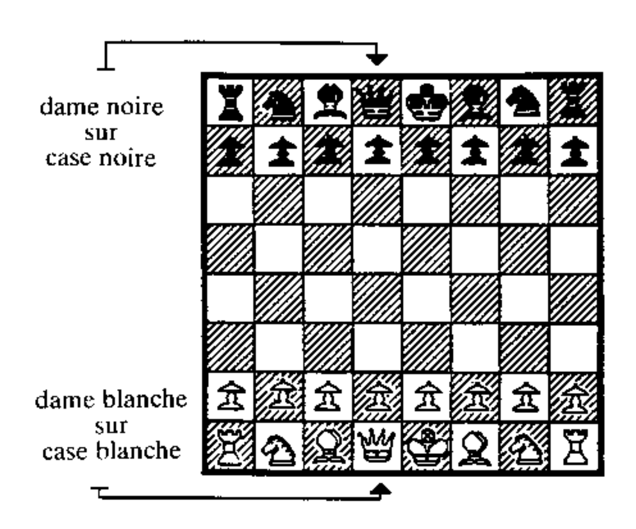
Si vous rencontrez des termes que vous ne connaissez pas, nous vous conseillons de vous reporter à n'importe quel ouvrage sur les échecs.

Nous vous recommandons de lire attentivement ce mode d'emploi avant d'utiliser votre 301 XL afin d'éviter toute fausse manœuvre.

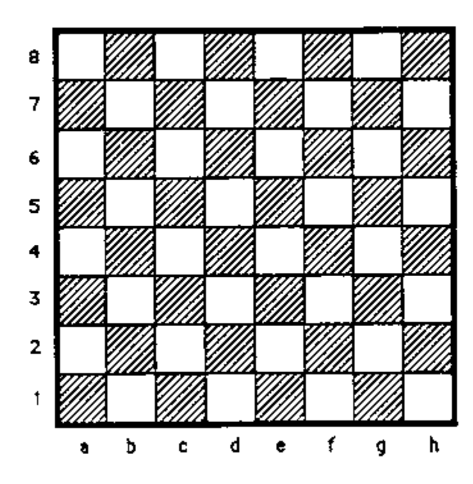
Pour finir, nous vous souhaitons des heures de plaisir et de satisfaction face à votre YENO 301 XL.

II. LE JEU D'ECHECS

- L'échiquier
- La position des pièces
- Déplacement du Roi
- Déplacement de la Tour
- Déplacement du Fou
- Déplacement de la Reine
- Déplacement du Cavalier, du Pion
- Le Roque : grand et petit
- La prise en passant.



Ce jeu consiste à "faire prisonnier" le roi ennemi.
Cela s'appelle :
– faire échec et mat –
Ce sont toujours les blancs qui commencent



<u>Nom des pièces :</u>

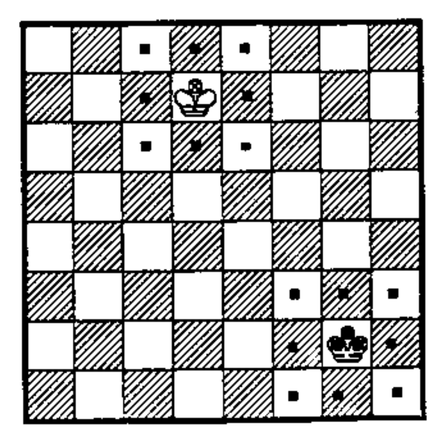


roi dame tour fou pion cavalier

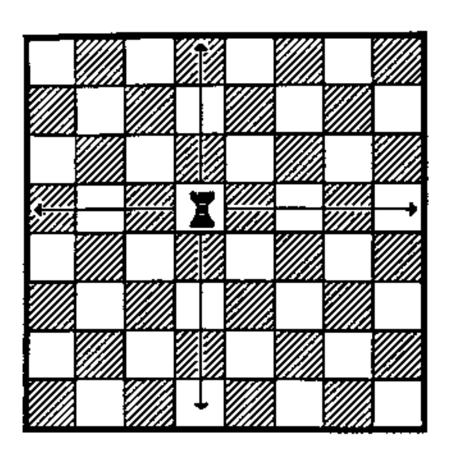
Les deux joueurs disposent chacun du même **matériel :**

Un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et de huit pions.

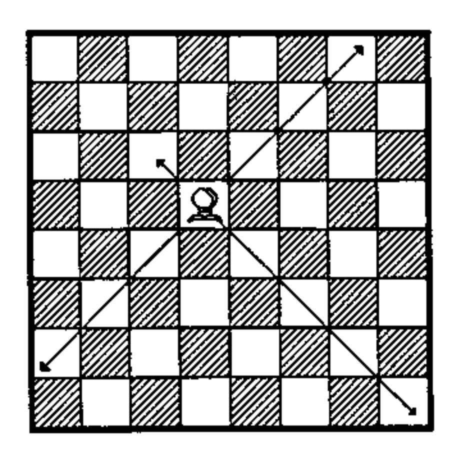
Ils disposent en tout de 16 pièces qu'ils mettront sur l'échiquier.



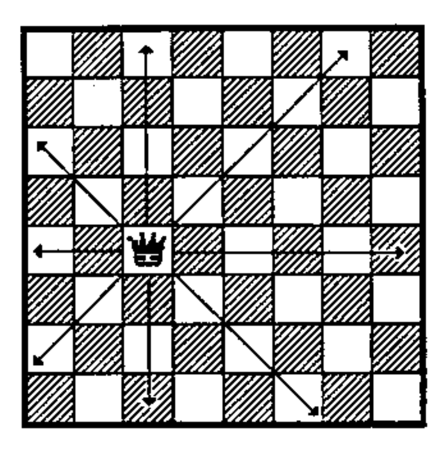
Ces deux rois peuvent se déplacer sur chacune des case marquées. Ils ne peuvent se déplacer que d'une seule case à la fois.



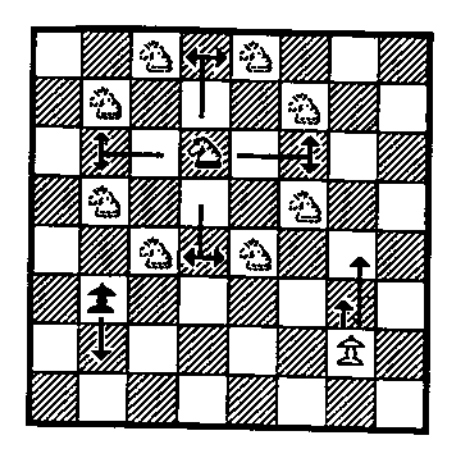
La tour peut aller sur chacune des cases marquées. On dit qu'elle contrôle ces cases.
Les lignes sur lesquelles se déplace la tour s'appellent :
1) Les rangées (lignes horizontales
2) Les colonnes (lignes verticales).

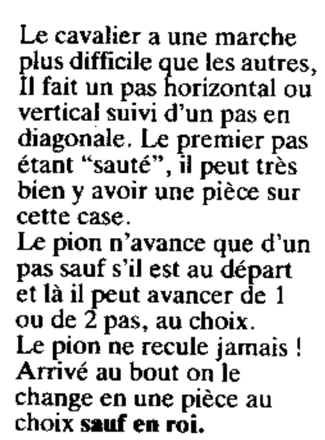


Le fou ne se déplace qu'en diagonale comme le montre l'image.
remarque : un fou sur une case noire reste sur une case noire et un fou sur une case blanche reste sur une case blanche.

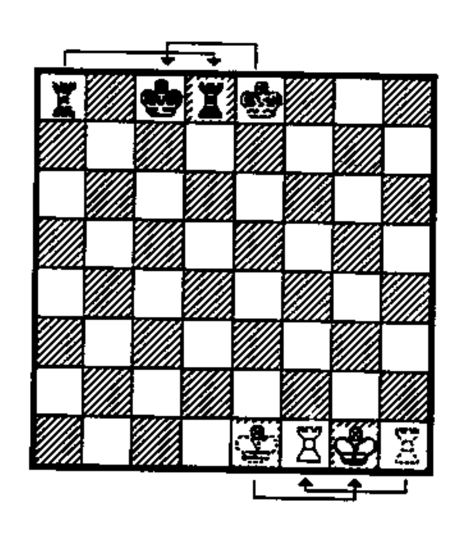


La dame est la pièce la plus puissante.
Elle se déplace à la fois comme une tour, comme un fou et comme un roi.

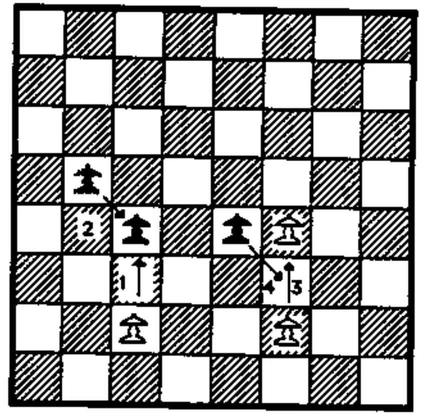




Le cavalier a une marche plus difficile que les autres, Il fait un pas horizontal ou vertical suivi d'un pas en diagonale. Le premier pas étant "sauté", il peut très bien y avoir une pièce sur cette case.
Le pion n'avance que d'un pas sauf s'il est au départ et là il peut avancer de 1 ou de 2 pas, au choix.
Le pion ne recule jamais !
Arrivé au bout on le change en une pièce au choix **sauf en roi.**



Le grand roque : pour roquer il faut que la tour et le roi n'aient pas encore bougé et il ne doit rien y avoir entre eux. Il est montré avec les pièces noires.
Le petit roque : il est montré par les pièces blanches.
Le petit roque est identique au grand roque.
Pour avoir le droit de roquer il faut qu'aucune case ne soit contrôlée par l'ennemi.



La prise ordinaire :
1 : Le pion blanc, qui était à sa case de départ, a avancé de deux pas.
2 : Le pion noir l'a pris.
La prise en passant :
(très rare)
3 : Le pion blanc, qui était à sa case de départ, a avancé de deux pas.
4 : Le pion noir l'a pris **comme s'il n'avait avancé que d'un pas.**
Pour cela le pion noir doit le faire immédiatement !

III. ALIMENTATION

Votre YENO 301 XL peut être alimenté soit par des piles soit par un adaptateur.

Alimentation par piles :

1. Ouvrez le compartiment à piles situé sous l'appareil.

2. Placez-y 4 piles R6 de 1,5V en respectant le sens des polarités indiqué.

3. Refermez le compartiment à piles.

L'utilisation de piles alcalines est recommandée afin d'assurer un rendement optimal.

En cas de non-utilisation prolongée de l'appareil, veillez à en retirer les piles afin d'éviter tout risque de coulage. Toute détérioration en résultant ne serait pas couverte par la garantie.

Alimentation par adaptateur :

1. Branchez le jack approprié dans la prise correspondante située sur le côté gauche de l'appareil (prise marquée DC 9V).

2. Branchez l'adaptateur sur une prise de courant.

Vous devez utiliser un adaptateur 9V courant continu (DC) de 300 mA, à centre négatif. Nous vous recommandons l'usage de l'adaptateur GA 391 de I.T.M.C. qui a été spécialement conçu pour ce jeu, afin d'éviter tout dommage causé par l'emploi d'un matériel inapproprié et qui ne serait pas couvert par la garantie.

En cas de non-utilisation prolongée, veillez à débrancher l'adaptateur afin d'éviter toute surchauffe de celui-ci qui pourrait provoquer un début d'incendie.

IV. MISE EN SERVICE

Avant de mettre votre ordinateur en marche, disposez toutes les pièces sur l'échiquier en position de début de partie.

Sur le côté gauche de l'appareil se trouve un interrupteur à 3 positions marquées OFF, ON et SAVE. Voici leurs fonctions :

OFF : mise hors-service de l'appareil. L'appareil est éteint et le contenu de sa mémoire s'efface entièrement.

ON : mise en service de l'appareil. L'appareil est alors prêt à jouer.

SAVE : mise en sauvegarde du contenu de la mémoire. Cette position vous permet de garder la dernière partie jouée en mémoire tout en ne consommant qu'une très faible quantité d'énergie. Grâce à cette fonction, vous pouvez interrompre une partie à tout moment pour la reprendre ultérieurement.

NOTE : Cette fonction n'est exploitable que si vous utilisez des piles.
Si vous utilisez un adaptateur, il faudra le laisser branché en permanence ce qui risque de provoquer un échauffement de celui-ci.

Lorsque vous passez de la position OFF à la position ON, l'ordinateur émet un bip aigu pour indiquer qu'il est en service. Le voyant de la rangée 1 s'allume, indiquant que c'est aux Blancs de jouer, ainsi que ceux des colonnes G et H (encadrant l'inscription YOUR MOVE = à vous de jouer) qui indiquent que l'ordinateur attend que vous jouiez le coup.

Ainsi vous pouvez voir que, dans sa conception, l'ordinateur attend toujours que vous jouiez les Blancs au début d'une nouvelle partie. Vous pouvez, bien sûr, décider de jouer les Noirs et demander à l'ordinateur de jouer les Blancs comme nous le verrons dans le paragraphe suivant.

Lorsque vous passez de la position SAVE à la position ON, la partie reprend là où elle a été interrompue, avec toutes les sélections préalablement faites.

V. DEPLACEMENT DES PIECES

Pour faire une partie, vous aurez à déplacer les pièces aussi bien pour vous que pour l'ordinateur. Celui-ci enregistrera le déplacement de vos pièces si vous lui donnez le point de départ et le point d'arrivée de chaque déplacement.

Pour ce faire, appuyez doucement sur la pièce que vous voulez déplacer. L'ordinateur émettra un bip aigu, indiquant qu'il a enregistré les coordonnées de la case de départ de votre coup, lesquelles seront signalées par les voyants de la rangée et de la colonne. Puis, posez la pièce sur la case voulue en appuyant doucement dessus. L'ordinateur émettra un nouveau bip, indiquant qu'il a enregistré les coordonées de la case d'arrivée de votre coup et commencera immédiatement à réfléchir à sa réponse.

Pendant que l'ordinateur réfléchit à sa réponse, à moins qu'elle ne soit immédiate, vous verrez clignoter le voyant de la rangée 8, indiquant que l'ordinateur joue les Noirs et qu'il est en train de réfléchir. Dès qu'il aura trouvé sa réponse, l'ordinateur l'annoncera en émettant un bip aigu suivi d'un bip plus grave.

Vous verrez alors s'allumer les voyants de rangée et de colonne de la case qu'occupe la pièce que l'ordinateur veut déplacer (case de départ du coup). Appuyez sur la pièce ainsi désignée. Les voyants s'éteindront avec un petit bip aigu et vous verrez s'allumer ceux de la case où l'ordinateur veut placer sa pièce (case d'arrivée du coup). Placez-y la pièce en appuyant doucement. Les voyants s'éteindront et l'ordinateur vous indiquera que c'est à vous de jouer.

Si, à tout moment de la partie, vous souhaitez jouer les Noirs et laisser l'ordinateur jouer les Blancs, appuyez sur la touche PLAY (vous ne pouvez le faire que lorsque c'est à vous de jouer). Les voyants YOUR MOVE s'éteindront alors et l'ordinateur se mettra à jouer les Blancs. A moins que sa réponse ne soit immédiate, vous verrez alors le voyant de la rangée 1 clignoter, indiquant que l'ordinateur réfléchit au coup qu'il va jouer pour les Blancs. Dès qu'il aura indiqué sa réponse et que vous l'aurez exécutée, vous verrez le voyant de la rangée 8 s'allumer ainsi que les voyants YOUR MOVE, indiquant que l'ordinateur attend alors que vous jouiez le prochain coup pour les Noirs. Vous pouvez de nouveau changer de couleur à tout moment de la partie en appuyant une nouvelle fois sur la touche PLAY.

REMARQUE : La touche PLAY sert également à interrompre la réflexion de l'ordinateur ou à le faire jouer contre lui même. (voir paragraphe XI).

RAPPEL : Le voyant de la rangée 1 désigne les Blancs : quand il est allumé en même temps que ceux des colonnes G et H (YOUR MOVE), cela signifie que l'ordinateur attend que vous jouiez les Blancs ; quand il clignote, sans autre voyant allumé, c'est l'ordinateur qui réfléchit au coup qu'il va jouer pour les Blancs.

Il en va de même pour le voyant de la rangée 8 qui désigne les Noirs.

VI. CORRECTION D'UNE ERREUR

Si, après avoir appuyé sur une pièce pour la déplacer, vous changez d'avis et souhaitez en déplacer une autre, appuyez simplement à nouveau sur la pièce pour annuler l'enregistrement des coordonnées de la case de départ. Les voyants de cette case s'éteindront, les voyants YOUR MOVE et celui de votre couleur s'allumeront à nouveau et vous pourrez jouer le coup voulu.

Si vous effectuez un déplacement impossible ou illégal, si vous vous trompez en exécutant le coup pour l'ordinateur et si, de manière générale, vous effectuez une fausse manœuvre quelconque, l'ordinateur vous le signalera en émettant un bip grave, indiquant ainsi qu'il refuse simplement d'enregistrer le coup ou l'instruction donnée. Exécutez ou achevez le coup correctement, ou modifiez votre instruction, sans aucune autre manipulation particulière.

Si, en jouant votre coup, vous faites une erreur pour la case d'arrivée, à moins que celle-ci soit simplement impossible ou illégale auquel cas elle sera refusée par l'ordinateur, il sera trop tard pour corriger votre erreur car l'ordinateur aura déjà commencé à réfléchir à sa réponse. Il vous faudra alors revenir en arrière en utilisant la fonction TAKE BACK (voir ce paragraphe).

VII. COUPS PARTICULIERS

1. Prise d'une pièce

   La prise d'une pièce adverse, par vous ou par l'ordinateur, s'effectue comme n'importe quel coup. Otez la pièce prise sans appuyer sur sa case et effectuez normalement le déplacement de la pièce qui prend. Une prise en passant s'effectue de la même façon.

2. Roque

   Pour exécuter un grand ou un petit roque pour l'une ou l'autre couleur, vous devez d'abord effectuer normalement le déplacement du Roi. Effectuez ensuite le déplacement de la Tour, mais cette fois sans appuyer sur les cases de départ et d'arrivée.

3. Promotion des pions

   Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée, il est automatiquement remplacé par une Dame, pour vous comme pour l'ordinateur.

Si vous souhaitez une autre pièce pour la promotion de votre pion, utilisez la fonction SET UP pour réenregistrer la position avec la pièce souhaitée (voir ce paragraphe).

VIII. ECHEC, ECHEC ET MAT, PAT

En cas de mise en échec, d'échec et mat ou de pat, les voyants suivants s'allument :

Colonnes A et B (CHECK) : échec

Colonnes C et D (CHECKMATE) : échec et mat

Colonnes E et F (STALEMATE) : pat

IX. TOUCHE "NEW" : POUR JOUER UNE NOUVELLE PARTIE

Cette touche sert à commencer une nouvelle partie, c'est à dire à remettre l'ordinateur en position de début de partie après effacement de toutes les données précédemment enregistrées, sans avoir à mettre l'appareil sur OFF puis à nouveau sur ON.

Elle peut être utilisée à tout moment, même lorsque l'ordinateur est en train de réfléchir.

X. TOUCHE "LEVEL" : POUR SELECTIONNER LE NIVEAU DE JEU

Le YENO 301 XL offre 16 niveaux de jeu différents, allant, par ordre croissant, du plus simple au plus fort. Le tableau suivant donne les temps de réponse approximatifs de l'ordinateur pour chaque niveau :

NIVEAU	TEMPS	NIVEAU	TEMPS
1	3 secondes	9	1 minute 15 secondes
2	6 secondes	10	1 minute 30 secondes
3	10 secondes	11	2 minutes 30 secondes
4	15 secondes	12	4 minutes
5	20 secondes	13	7 minutes
6	30 secondes	14	10 minutes
7	45 secondes	15	13 minutes
8	1 minute	16	16 minutes

Notez que ces temps sont des **temps moyens.** Quel que soit le niveau, l'ordinateur peut être amené à réfléchir plus longtemps selon la complexité du jeu.

De plus, l'ordinateur a en mémoire un certain nombre d'ouvertures classiques, ce qui lui permet de jouer rapidement les premiers coups de la partie, quel que soit le niveau sélectionné.

Sélection du niveau :

Lorsqu'on met l'interrupteur de l'appareil de la position OFF sur la position ON, il se met automatiquement au niveau 1.

Si vous désirez changer de niveau, appuyez sur la touche LEVEL. Seul, le voyant de la rangée 1 reste allumé, indiquant que vous êtes au niveau 1. Chaque pression sur la touche LEVEL vous fera monter d'un niveau et un voyant supplémentaire s'allumera. Par exemple, si vous appuyez 5 fois de suite sur LEVEL, les voyants des rangées 1, 2, 3, 4 et 5 seront allumés, indiquant que vous êtes au niveau 5. A partir du niveau 9, jusqu'au niveau 16, les voyants des rangées 1 et 8 s'allument à nouveau, mais cette fois en clignotant. Après le niveau 16, une pression supplémentaire sur la touche LEVEL vous ramènera au niveau 1.

Une fois le niveau sélectionné, les voyants s'éteindront dès que vous appuierez sur la case de départ de votre coup ou sur une quelconque touche de fonction (hormis la touche SOUND) ou de pièce. Ce niveau restera en mémoire, même après avoir appuyé sur NEW (et, bien sûr après avoir utilisé la position SAVE de l'interrupteur) jusqu'à ce que vous en changiez ou que vous éteigniez l'ordinateur en le mettant sur OFF.

A tout moment de la partie, quand c'est à vous de jouer, vous pouvez vérifier ou changer le niveau choisi.

REMARQUE : La touche LEVEL sert également à vider l'échiquier dans le mode SET UP (voir ce paragraphe).

XI. TOUCHE "PLAY" : POUR INTERROMPRE L'ANALYSE DE L'ORDINATEUR OU CHANGER DE COULEUR

Si vous appuyez sur la touche PLAY pendant que l'ordinateur réfléchit à son coup, vous interromprez son analyse et l'obligerez à jouer le meilleur coup qu'il aura trouvé à ce stade de son analyse.

Vous aurez peut-être envie d'utiliser cette fonction si l'ordinateur réfléchit trop longtemps, ou pour sélectionner une fonction particulière à laquelle vous n'avez pas accès pendant l'analyse de l'ordinateur.

Si vous appuyez sur PLAY quand c'est à votre tour de jouer, l'ordinateur jouera à votre place. Vous pouvez ainsi changer de couleur à tout moment de la partie et aussi souvent que vous le souhaitez. De plus, vous pouvez faire jouer l'ordinateur contre lui-même en appuyant sur PLAY chaque fois que c'est à vous de jouer, ce qui permet à un joueur débutant d'étudier la stratégie et la tactique de l'ordinateur.

XII. TOUCHE "TAKE BACK" : POUR REVENIR EN ARRIERE OU JOUER LES 2 COULEURS

Vous pouvez revenir jusqu'à 6 demi-coups (soit 3 coups pour chaque couleur) en arrière pour corriger une erreur ou essayer une tactique différente.

Quand c'est à vous de jouer, appuyez une fois sur la touche TAKE BACK : les voyants de la case d'arrivée du dernier coup de l'ordinateur s'allument. Appuyez sur la pièce qui l'occupe : les voyants s'éteignent et ceux de la case de départ du coup s'allument. Replacez la pièce sur cette case en appuyant (si une pièce a été prise, n'oubliez pas de la remettre sur sa case). Vous venez d'annuler le dernier coup joué par l'ordinateur qui indique alors que vous devez jouer le coup à sa place : c'est une autre façon de changer de couleur.

Si vous souhaitez alors annuler le dernier coup que vous avez joué, appuyez sur TAKE BACK de nouveau et procédez de la même façon. Vous aurez alors annulé les deux derniers demi-coups. Vous pouvez répéter cette manœuvre jusqu'à l'annulation du sixième dernier demi-coup, si nécessaire.

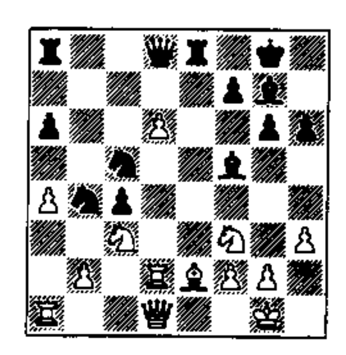
Si vous appuyez sur la touche TAKE BACK pendant que l'ordinateur réfléchit ou après qu'il ait annoncé sa réponse (mais avant d'exécuter le coup pour lui), il vous laissera jouer à sa place et réfléchira au coup suivant pour l'autre couleur dès que vous aurez joué. Si vous répétez la même opération, il vous laissera jouer de nouveau à sa place. Vous aurez ainsi joué un coup pour chacune des 2 couleurs. En répétant cette manœuvre, vous pourrez alors jouer plusieurs coups pour les 2 couleurs. Cette fonction vous permet, par exemple, de jouer vous-même toute une ouverture jusqu'à un point donné et continuer la partie en jouant la couleur de votre choix et en laissant l'ordinateur jouer l'autre.

REMARQUE : La touche TAKE BACK permet également de quitter le mode SET UP (voir ce mode).

XIII. VERIFICATION DE LA POSITION DES PIECES :

En cas de doute ou si, par exemple, des pièces tombent accidentellement de l'échiquier et que vous ne vous rappelez plus exactement leur place, vous pouvez demander à l'ordinateur, lorsque c'est à vous de jouer, de vous indiquer la position de chaque pièce grâce aux touches de pièces (touches noires portant le symbole des 6 différents types de pièce).

Supposons que la position soit la suivante :



Commençons par vérifier la position des pions. Appuyez sur la touche du Pion : le voyant de la rangée 2 s'allume, indiquant que c'est la première rangée à partir du bas de l'échiquier sur laquelle il y a des pions ; les voyants des colonnes B, F et G s'allument, également, indiquant qu'il y a des pions sur ces 3 colonnes. La lumière des voyants de

colonnes est fixe, indiquant qu'il s'agit de pions blancs. Vous savez maintenant qu'il y a un pion blanc en B2, un autre en F2 et un autre en G2.

Appuyez une nouvelle fois sur la touche du Pion et les voyants de la rangée 3 et de la colonne H s'allument, indiquant qu'il y a un pion blanc en H3.

Appuyez à nouveau sur la touche : les voyants de la rangée 4 et de la colonne A s'allument tandis que le voyant de la colonne C clignote. Un voyant de colonne clignotant indique que la pièce qui s'y trouve est noire. Nous en déduisons qu'il y a un pion blanc en A4 et un pion noir en C4.

Appuyez encore sur la touche du Pion : le voyant de la rangée 6 s'allume (donc pas de pion sur la rangée 5) ainsi que celui de la colonne D. Les voyants des colonnes A, G et H clignotent. Conclusion : un pion blanc en D6, un pion noir en A6, un autre en G6 et un autre en H6.

Une autre pression sur la touche vous indiquera la présence du pion noir en F7.
Appuyez une dernière fois sur la touche du Pion et, comme il n'y a plus d'autre pion sur l'échiquier, l'ordinateur revient au jeu : les voyants YOUR MOVE s'allument ainsi que celui de la couleur que vous jouez.

Sélectionnez une autre pièce et procédez de la même façon. Répétez l'opération pour tous les types de pièce : si l'échiquier ne comporte plus de pièce du type de celui que vous sélectionnez, l'ordinateur n'aura d'autre réaction qu'un bip aigu.

NOTE : Si vous procédez à une vérification après que l'ordinateur ait annoncé sa réponse (mais avant d'avoir exécuté son coup), le coup sera considéré comme ayant été joué.

XIV. TOUCHE "SET UP" : POUR PLACER OU SUPPRIMER UNE OU PLUSIEURS PIECES :

Ce mode sert à enregistrer dans la mémoire de l'ordinateur la suppression ou le placement de pièces à tout moment d'une partie, ou l'établissement d'une position particulière, en vue, par exemple, de résoudre un problème de mat.

Pour entrer dans le mode SET UP, vous pouvez utiliser la touche SET UP elle-même ou les touches BLACK et WHITE. Dans les 2 cas, le voyant de la rangée 7 s'allume. Le voyant SET UP sera fixe si vous avez utilisé la touche SET UP ou la touche WHITE (indiquant que la couleur sélectionnée est "Blancs") ou clignotant si vous avez utilisé la touche BLACK (indiquant que la couleur sélectionnée est "Noirs").

Une fois dans le mode SET UP, vous pouvez changer la couleur sélectionnée en appuyant simplement sur la touche WHITE pour les pièces blanches (le voyant SET UP est alors fixe) ou sur la touche BLACK pour les pièces noires (le voyant SET UP est alors clignotant).

Après avoir enregistré les données voulues, appuyez sur la touche TAKE BACK pour quitter le mode SET UP et revenir au jeu. Notez que la couleur sélectionnée au moment où vous quittez ce mode sera celle pour laquelle vous jouerez le premier coup, une fois revenu au jeu. Si donc, vous souhaitez jouer ce premier coup, assurez-vous avant de quitter le mode SET UP que la couleur sélectionnée est bien celle que vous voulez jouer

et changez, si nécessaire (si vous vous êtes trompé, appuyez simplement sur WHITE ou BLACK, selon la couleur que vous voulez jouer et à nouveau sur TAKE BACK). Si vous souhaitez que l'ordinateur joue ce premier coup, appuyez alors sur PLAY en vous assurant qu'il jouera bien la couleur voulue et en procédant comme ci-dessus en cas d'erreur de couleur.

NOTE : L'ordinateur refusera de quitter le mode SET UP si les données enregistrées mènent à une position impossible ou illégale (par exemple 2 Rois de même couleur ou un pion sur une rangée extrême) ou si la couleur devant jouer en second a son Roi en échec.
Le roque est possible si le Roi et la Tour sont sur leur case d'origine.

Pour placer une ou plusieurs pièces :

Si vous souhaitez enregistrer une position particulière, pour un problème de mat par exemple, vous devez d'abord "vider l'échiquier" en appuyant sur la touche LEVEL.

- Assurez-vous que la couleur sélectionnée est la bonne et changez si nécessaire.
- Sélectionnez le type de la pièce que vous voulez placer en appuyant sur la touche de pièce correspondante. Un voyant de rangée s'allumera pour indiquer le type de pièce choisi selon le tableau suivant :

Rangée	Pièce
7	Roi
6	Dame
5	Tour
4	Fou
3	Cavalier
2	Pion

- Posez la pièce sur la case voulue en appuyant doucement. Un bip aigu se fera entendre, indiquant que la pièce a bien été enregistrée. Placez de la même façon toutes les pièces de même couleur et de même type.
- Répétez la même procédure pour chaque pièce en veillant à bien sélectionner le type de pièce et la couleur.
- Assurez-vous que la couleur indiquée est la bonne avant de quitter ce mode et changez si nécessaire.
- Appuyez sur TAKE BACK pour revenir au jeu.

Pour supprimer une ou plusieurs pièces :

La couleur sélectionnée une fois dans le mode SET UP n'a rigoureusement aucune importance pour supprimer une pièce de l'échiquier. En revanche, assurez-vous que c'est bien celle que vous voudrez jouer en quittant le mode SET UP.

- Pour supprimer une pièce existant sur l'échiquier au moment où vous avez sélectionné le mode SET UP, appuyez simplement 2 fois sur la pièce en question. La première pression laissera entendre un bip aigu et la seconde un bip plus grave, indiquant que l'ordinateur a bien enregistré la suppression de cette pièce.

- Si vous voulez supprimer une pièce que vous venez d'enregistrer, appuyez une seule fois sur cette pièce. Un bip grave retentira, indiquant que la pièce a bien été supprimée.
- Assurez-vous que la couleur est la bonne et appuyez sur TAKE BACK pour revenir au jeu.

XV. TOUCHE "SOUND" : POUR COUPER OU REMETTRE LE SON

Si vous ne voulez pas entendre les bips de l'ordinateur pendant le jeu, appuyez sur cette touche pour couper le son. Appuyez une nouvelle fois sur la même touche pour remettre le son.

Le son est automatiquement mis en service quand on met l'appareil sur ON.

XVI. TOUCHES "WHITE" ET "BLACK" : POUR SELECTIONNER LA COULEUR

Dans le mode SET UP (voir ce paragraphe), ces touches servent à sélectionner la couleur de la pièce que vous souhaitez placer ainsi que celle que vous jouerez en sortant de ce mode. Appuyez sur WHITE pour la couleur blanche et sur BLACK pour la couleur noire.